

COMBAT PATROL

Guten Tag

Willkommen bei Paul Grathwohl's 2D - Raumschiffballerei. Das Spiel ist ähnlich aufgebaut wie die Klassiker, aber mit einigen Veränderungen. Mehr Waffen, einen Kaufmodus, einen MULTIPLAYER-MODUS und verschiedene Schwierigkeitsgrade.

Eine Story darf sich jeder selbst ausdenken. Plausibel könnte folgende sein:

Sie haben auf dem freien Markt für Kampfraumschiffe die neueste Version des siebeneckigen Heptafighters erworben. Sie sind mächtig stolz darauf und haben ihn sogleich mit Schildgeneratoren und der frei erhältlichen Standardwaffe vollgepumpt. Dummerweise haben sie jetzt praktisch kein Geld mehr, um weitere nette Spielzeuge einzubauen. Da kommt aber der Angriff einer seltsamen, ziemlich feindlich gesonnenen Rasse gelegen.

Denn die großen Konzerne, die sich nun darum sorgen, daß ihre Minen auf entlegenen Planeten, Monden und Asteroiden plattgemacht werden, versuchen mit viel Geld freie Söldner (wie z.B. Sie) zu werben. Bezahlt wird jeder Abschuss, je nach feindlicher Raumschiffklasse. Um es ein bißchen spannender zu machen, dürfen Sie nur nach einer bestimmten Anzahl Abschüsse neue Waffen und Schildgeneratoren kaufen. Wo dieser seltsame Laden dann plötzlich herkommt, ist selbst den Genies unter den Forschern unbekannt. Aber praktisch ist er trotzdem.

Nun ja, genug der Rede, hauen Sie auf ihrer Tastatur rum und schießen Sie möglichst viele Feinde kaputt. Und lassen Sie sich nicht erwischen!!

Tastatursteuerung:

Für den Spieler 1 ist es wichtig, daß die NUM-Taste nicht aktiviert ist. Ist sie aktiviert, kann er den Ziffernblock nicht als Steuerung verwenden.

Player1:

links: ZB (Ziffernblock) 4 oder Cursortaste links

rechts: ZB 6 oder Cursortaste rechts

oben: ZB 8 oder Cursortaste oben

unten: ZB 2 oder Cursortaste unten

linksoben: ZB 7

rechtsoben: ZB 9

linksunten: ZB 1

rechtsunten: ZB 3

anhalten: ZB 0

Primäre Waffe abfeuern: Space

Secundäre Waffe abfeuern: Enter

im Singleplayermodus:

Ziffern 1-5: Primärwaffe auswählen

Ziffern 6-8: Sekundärwaffe auswählen

im Multiplayermodus:

Ziffer 9: Primärwaffen durchgehen und wechseln

Ziffer 0: Sekundärwaffen durchgehen und wechseln

Player2:

links: s

rechts: f

oben: e

unten: c

linksoben: w

rechtsoben: r
linksunten: x
rechtsunten: v
anhaltend: d
Primäre Waffe abfeuern: a
Sekundäre Waffe abfeuern: q
Primärwaffen durchgehen und wechseln: 1
Sekundärwaffen durchgehen und wechseln: 2

allgemeine Tastenbefehle:
Esc im Spiel: Das Spiel beenden.
F1: PC-Speaker Musik ein/aus

Im Deathmatch Modus verursachen gegnerische Schüsse keinen Schaden, aber Kollisionen mit feindlichen Raumschiffen normalen Schaden.
Der Sinn im Deathmatch ist möglichst viele Raumschiffe abzuschießen, da pro Abschuss dem Gegner Schildenergie abgezogen wird. Eine andere Methode ist durch geschickten Gebrauch von Explosivwaffen (wenn der DM-Gegner in Explosionsreichweite ist) dem Gegner Energie abzuziehen.

Im Cooperativen Modus wird normal gespielt.

Für Anregungen, Kritik, Kommentare, Fragen bin ich immer offen. Ich würde mich über jede mail freuen.
Schreibt mir einfach kurz eure Meinung.

Wer den Quellcode gerne hätte (Turbo Pascal 7.0), kann mich fragen.

paulgrathw@vossnet.de

Zu CP gehören:
egavga.bgi
CP.exe
CPEdit.exe
readme.doc
techhelp.doc
example1.dat
example2.dat
seller.dat